

## Criando o projeto

### Transcrição

Utilizando-se o **Visual Studio 2015 Community**, criaremos uma nova solução Xamarin Forms clicando em *"File > New > Project"*. À esquerda, nesta nova janela, temos selecionado *"Cross-Platform"*, e escolheremos *"Blank Xaml App (Xamarin.Forms Portable)"*, após o qual clicaremos em *"OK"*.

O Visual Studio criou a solução com cinco projetos, exibidos na parte de diretórios localizada à direita. Temos *"TestDrive (Portable)"*, projeto portátil que contém o código C# a ser distribuído para todas as outras plataformas. Há um específico para Android (*"TestDrive.Droid"*), para iOS (*"TestDrive.iOS"*), para Windows desktop (*"TestDrive.Windows (Windows 8.1)"*) e outro para Windows Phone (*"TestDrive.WinPhone (Windows Phone)"*).

Ao abrirmos cada um destes arquivos, veremos que o código contido é C#, compilado para cada dispositivo e tornando-se aplicação nativa para cada uma das diferentes plataformas. Como iremos trabalhar apenas com o emulador do Android, deixaremos somente esta versão em compilação, além do projeto portátil, o projeto-base.

Portanto, clicaremos com o lado direito do mouse em *"Solution 'TestDrive' (5 projects)"*, e depois em *"Configuration Manager..."*, e uma janela se abrirá, com todos os projetos.

O *"TestDrive"* é o projeto de código puro, portátil, e terá o *checkbox* de *"Build"* marcado, e o mesmo para *"TestDrive.Droid"*. Todos os outros podem ser desmarcados, tanto no *checkbox* referente a *"Build"* quanto a *"Deploy"*, pois não queremos nada disto. Feito isto, clicaremos em *"Close"*.

Agora temos o projeto portátil como sendo de entrada, de execução da aplicação. No entanto, não queremos isto, e sim que o projeto Android seja o *Startup*. Para fazer esta alteração, clicaremos com o botão direito em *"TestDrive.Droid"*, selecionando *"Set as Startup Project"*.

Por padrão, o programa escolhe o emulador **KitKat Phone Android 4.4** para ser usado (visível na parte superior do programa). Ao clicarmos no menu *dropdown*, veremos uma série de emuladores disponíveis para rodar a aplicação no Android. Como queremos rapidez na execução, optaremos pelo emulador acelerado *"Android\_Accelerated\_x86 (Android 6.0 - API 23)"*, com a característica do processador Intel e gerenciador de software acelerado. Lembrando que o *Android\_Accelerated\_x86* (Android 6.0 - API 23 possui sua instalação feita pelo SDK Android Studio, após sua instalação é possível ter o acesso via Visual Studio, como proceder a instalação: <https://developer.android.com/studio/install.html> (<https://developer.android.com/studio/install.html>)).

Vamos rodar a aplicação. O emulador é exibido, a aplicação é aberta, e vemos a mensagem de entrada *"Welcome to Xamarin Forms!"*, padrão de qualquer projeto criado do zero.

No projeto *"TestDrive (Portable)"*, temos alguns arquivos, sendo que o principal por ora, é o *MainPage.xaml*, arquivo XML voltado para aplicações. Por meio dele, é possível criar interfaces, da mesma forma como conseguimos utilizar o XML para fazermos uma interface para aplicação Droid.

Por trás de todo XAML, há outro arquivo, em *xaml.cs*. Neste caso, temos o *MainPage.xaml.cs*, com uma classe parcial denominada *MainPage*, que interage com esta interface XAML para gerar outra ao nosso usuário.

Com a criação de um novo projeto no Xamarin, estamos preparados para a primeira aula. Até logo!

